

BAB IV

KONSEP DESAIN

Desain merupakan proses berfikir kreatif, dengan berbagai gagasan baru dan hadir sebagai pemecah masalah. Istilah ‘desain’ akan muncul apabila terjadi pertemuan antara seni dengan industri, dan apabila orang mulai membuat keputusan untuk memproduksi benda atau produk yang dibutuhkan (Bayley dalam Marizar, 2005).

Menurut Stem dalam Marizar (2005) mengungkapkan bahwa desain dimulai dari inspirasi yang digerakan oleh gerakan gagasan. Gagasan desain hanya akan berhasil dengan baik apabila diawali oleh pembuatan konsep terlebih dahulu.

Menciptakan desain mebel yang menarik merupakan pekerjaan yang membutuhkan pola pikir yang kreatif, untuk menciptakan hal tersebut perlu adanya suatu konsep. Konsep berasal dari kata *concept* dalam bahasa inggris yang artinya adalah pengertian, bagan, gambaran atau konsepsi. Dalam Marizar (2005) konsep sebuah desain adalah suatu jalan yang harus dilalui dalam urutan perencanaan. Fungsi dari konsep sebagai alat control untuk melatih disiplin dan tanggung jawab seorang desainer.

Desain industrial adalah proses penciptaan, penemuan, dan definisi yang terpisah dari cara-cara produksi, yang menyertakan sintetis antara faktor-faktor yang kontributif dan sering konflikual kedalam konsep bentuk tiga dimensi, dan realitas materialnya, yang sanggup melakukan reproduksi berulang-ulang secara mekanis. (John A. Walker, 2010).

Peran desain dalam mengaplikasikan suatu barang yang belum terbentuk sangatlah penting karena barang yang sudah terbentuk mempunyai nilai tambah dari barang sebelumnya. Suatu desain dikatakan berhasil apabila sesuai dengan fungsi dan tujuan untuk apa barang itu dibuat. (Lubbul Hay, 2006).

A. Proses Desain

Proses desain berupa langkah – langkah atau tahapan perancangan yang harus dilalui dengan metode tertentu agar tercipta desain yang baik, sedangkan metode adalah cara – cara yang dipakai dalam proses tersebut (Jamaludin, 2007).

Desain melingkupi semua aspek yang memungkinkan untuk dipecahkan oleh imaji dan kreatifitas manusia. Hasil dari proses desain adalah sebuah rancangan yang diwujudkan melalui proses teknologi tertentu hingga menjadi produk yang mampu menjawab kebutuhan manusia. Dalam tatanan masyarakat dan sistem ekonomi modern, lingkup tugas desain sudah jauh melewati aspek pragmatik semata, ia harus mampu memenuhi berbagai tuntutan yang timbul dari dinamika sosial, antara lain, gaya hidup, sistem ekonomi, aspek psikologi, teknologi, regulasi, cita rasa estetik, dan bisnis. Singkatnya ia harus mampu merefleksikan *Zeitgeist* zamannya (Widagdo, 2005).

Kreativitas sangat penting peranannya dalam perancangan produk, terutama dibutuhkan pada tahap informasi dan pengembangan gagasan pada proses perancangan produk, kreatifitas merupakan dari sikap individu yang kreatif berfikir berasosiasi (kemampuan menghubungkan fenomena yang telah ada), kreatifitas tidak selalu berarti baru, bisa berupa memodifikasi

produk yang sudah ada, penambahan dan pengurangan sehingga menjadi produk yang bermutu dan berkualitas.

Menghasilkan suatu produk yang sesuai dengan kebutuhan manusia adalah hal yang ingin dicapai dari proses perancangan. Keinginan manusia dalam perancangan produk melalui penggambaran secara komputer dan analisis teknik, yang dapat diproses secara teratur, penentu waktu untuk mengkonsumsinya termasuk dalam memasarkannya. Perancangan produk berarti sudah termasuk didalamnya setiap aspek teknik dari produk, mulai pertukaran atau penggantian komponen dalam pembuatan, perakitan, finishing sampai pada kekurangannya (Ginting, 2010).

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian secara kualitatif dan dalam menganalisa data yang diperoleh, dalam penelitian (studi kepustakaan dan observasi) penulis menggunakan pendekatan analisis desain menurut Eddy S. Marizar dalam bukunya *Designing Furniture*, pendekatan analisis tersebut adalah :

1. Analisis Aktivitas Manusia.

Manusia hidup dengan beragam aktifitasnya, baik yang dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Seluruh aktifitas tersebut membutuhkan sarana pendukung diantaranya adalah mebel (marizar, 2005).

Berdasarkan observasi penyusun, ada banyak jenis aktifitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Setelah melakukan analisis terhadap aktifitas-aktifitas manusia, maka ditemukan berbagai macam aktifitas, hal tersebut juga mempengaruhi bentuk, fungsi, dan ukuran

sebuah sarana untuk melakukan aktifitas, dengan demikian, sikap aktifitas manusia sebagai pemakai, merupakan sebuah kunci dalam menciptakan sebuah desain.

2. Analisis Bentuk dan Fungsi

Adanya ungkapan *form follows function* oleh Louis Sullivan (1856-1924) yang berarti bentuk mengikuti fungsi akan selalu menjadi dalil acuan dalam perancangan mebel minimalis. Dalam perancangan produk ini adalah mengadopsi bentuk sebuah pesawat.

Adapun fungsi utama dalam perancangan produk ini adalah mampu memberikan nilai keindahan tersendiri dan menambah daya tarik ketika sang pengguna produk mendapatkan kenyamanan ketika memakai produk, serta juga efisiensi ruangan.

3. Analisis Bahan dan Tekstur.

Setiap bahan memiliki karakter dan juga tekstur yang berbeda-beda pada permukaannya. Secara garis besar, bahan terbagi menjadi dua jenis. Pertama bahan dari alam seperti kayu, rotan, bambu, besi, kulit, pandan dan sejenisnya. Kedua bahan buatan atau sintesis seperti plastik, *fiberglass*, *upholstery*, kulit imitasi dan sejenisnya (Marizar, 2005).

Jenis bahan sangat berpengaruh tingkat kekuatan dan proses produksi. Jenis bahan yang digunakan untuk membuat mebel adalah bahan kayu, lebih tepatnya kayu jati. Ditinjau dari segi kualitas kayu jati termasuk kualitas kayu yang bagus, tingkat kekuatan dan

keawetan tinggi, serta serat yang cukup menarik sehingga menambah nilai keindahan produk.

4. Analisis Ergonomi.

Kata ergonomi berasal dari bahasa latin, yaitu ergon yang berarti kerja, dan nomos yang berarti hukum alam. Ergonomi merupakan studi tentang sistem kerja manusia yang berkaitan dengan fasilitas dan lingkungannya, yang saling berinteraksi satu sama lain.

Tujuan analisis ergonomi adalah untuk menyesuaikan suasana kerja dengan aktivitas manusia dilingkungannya. Dalam konteks desain mebel, ergonomi merupakan analisis human faktor yang berkaitan dengan anatomi, psikologis, dan fisiologis. Ergonomi sendiri digunakan sebagai dasar dari pengukuran antropometrik terhadap fungsi-fungsi tubuh manusia (Marizar, 2005).

5. Analisis Antropometri.

Mebel sudah selayaknya dirancang berdasarkan ukuran yang tepat untuk menghindari kecelakaan. Selain itu, perancang mebel juga harus mampu mengurangi gerakan fisik dalam penggunaannya. Oleh karena itu, pemahaman terhadap ukuran tubuh manusia pemakai sangat penting dalam merancang sebuah mebel yang memiliki fungsi secara optimal (Marizar, 2005).

Antropometrika adalah ukuran-ukuran tentang manusia. Setiap manusia memiliki ukuran yang berbeda. Antropometrika sangat diperlukan sebagai pedoman dalam membuat sebuah desain mebel yang berkaitan dengan tubuh manusia secara fisik. Antropometrika

meliputi pengukuran terhadap sikap berdiri, jalan, duduk, bersandar, tinggi badan, jangkauan tangan, pinggul, pantat, sampai kaki, hal ini perlu diperhatikan sebagai upaya untuk mendapatkan kenyamanan dan keamanan yang optimal.

Antropometrika tiap-tiap bangsa berbeda-beda. Antropometrika juga dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, dan ras. Oleh sebab itu, dalam mendisain diperlukan analisis antropometri bagi pemakai-pengguna mebel tersebut.

6. Analisis Struktur dan Konstruksi

Bentuk sebuah desain produk itu mulai dari suatu perancangan dan bahan-bahan yang digunakan dan itu dapat mempengaruhi semua elemen-elemen atau bagian-bagian yang ada dalam produk tersebut, yaitu dari segi strukturnya sebagai dasar awal dan segi konstruksi sebagai pendukung terdalam dari struktur itu, sehingga pada produk tersebut mempunyai dasar yang kuat dan menyalurkan nilai kekokohnya.

Untuk merancang perabot haruslah dipelajari sifat-sifat dan kemungkinan-kemungkinan pengerjaan kayu serta juga beberapa hal tentang konstruksi perabot (Wilkening, 1989).

Konstruksi yang digunakan dalam pembuatan produk kursi ini dengan menggunakan lem, isian dan sekrup, lem dan sekrup untuk menambah kekuatan konstruksi, dengan pertimbangan pada kekuatan sambungan diterapkan agar tidak beresiko mudah retak dan pecah pada sambungan ketika mengalami penyusutan.

7. Analisis Warna (*Finishing*)

Warna salah satu unsur desain mebel yang diperlukan dalam upaya memperindah sisi luar dari suatu produk, tujuannya agar produk yang diciptakan terlihat menarik, serta meningkatkan nilai jual. Warna suatu mebel diperoleh dari mebel itu sendiri atau dari proses *finishing*.

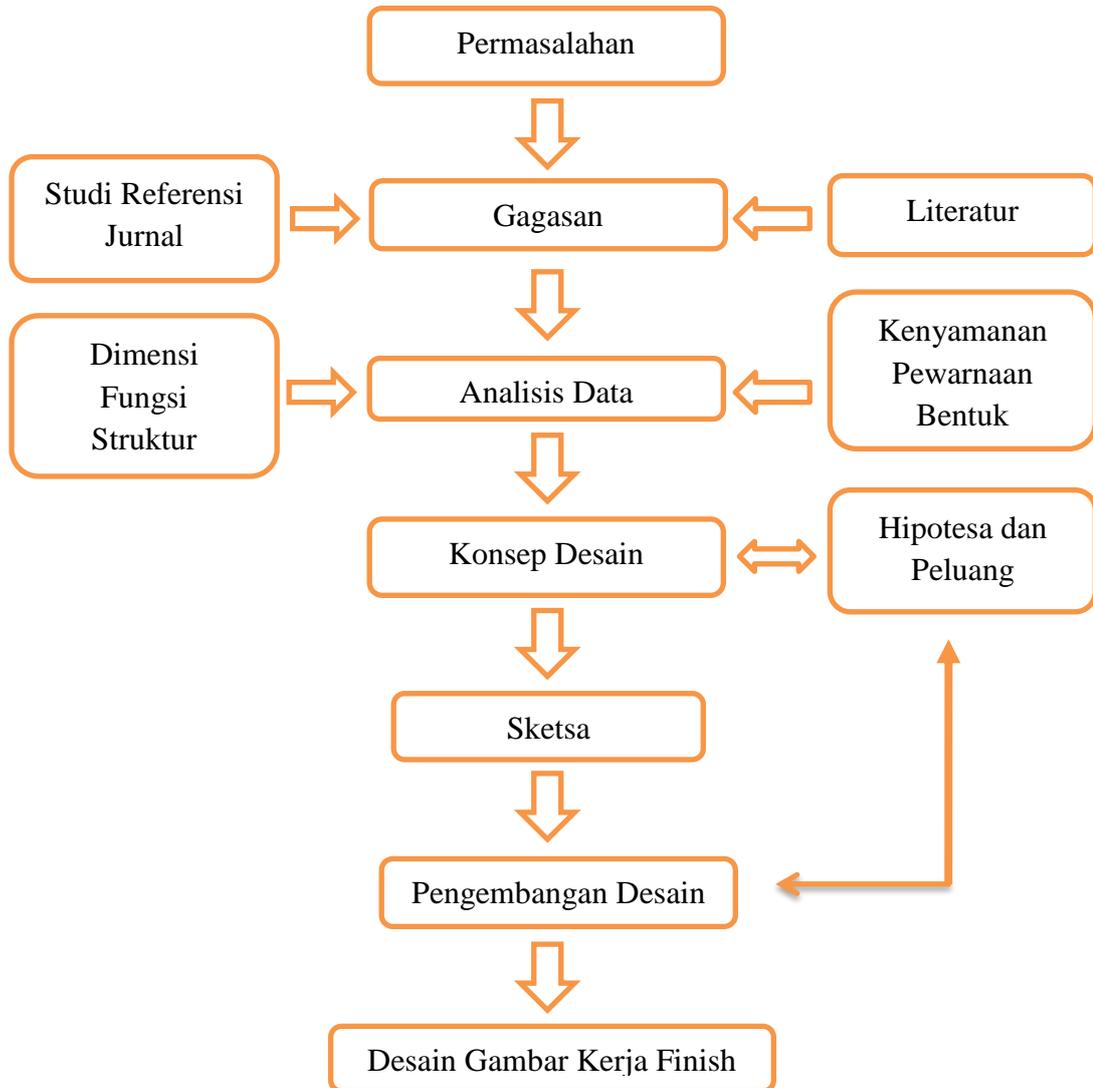
Finishing pada mebel mempunyai 2 fungsi yaitu fungsi keindahan (estetika) dan fungsi perlindungan (proteksi). Fungsi keindahan adalah bahwa suatu *finishing* harus dapat membuat suatu produk mebel menjadi indah dan menarik bagi orang yang akan memakainya. Fungsi perlindungan adalah bahwa suatu *finishing* suatu produk mebel harus dapat memberikan perlindungan sehingga mebel tersebut dapat menjalankan fungsinya. (Sigit, 2009).

Secara umum jenis *finishing* warna yang digunakan untuk mebel ada dua yaitu warna solid dan transparan atau yang sering disebut natural. Warna solid adalah warna yang menutup seluruh permukaan kayu sehingga warna asli kayu tidak kelihatan lagi, sedangkan warna transparan adalah warna yang hanya melapisi tipis (*layer*) pada permukaan kayu sehingga permukaan kayu dan karakternya masih terlihat. Jenis *finishing* yang juga digunakan pada produk ini adalah *finishing natural*.

B. Diagram Proses Desain

Sebelum melangkah lebih jauh dalam melakukan kegiatan proses desain, perencanaan (*planning*) yang sistematis perlu penulis lakukan guna untuk mencapai hasil yang maksimal. Diagram merupakan sebuah

gambaran untuk menerangkan atau suatu proses secara singkat. Dari pengertian tersebut dapat diasumsikan bahwa diagram proses adalah gambaran tahap-tahapan penciptaan desain yang disajikan dalam bentuk gambar. Berikut ini adalah diagram proses desain meja *home theater*.



Skema 02: Diagram Proses Desain

(Sumber : Dokumentasi penulis, 2016)

C. Kriteria Desain

Definisi dari kriteria desain adalah “segala sesuatu yang merupakan persyaratan yang bersifat sangat umum, yang harus dipenuhi oleh suatu produk atau sistem yang sedang direncanakan”. Biasanya berkaitan erat dengan sejumlah hal yang bersifat umum dan belum menunjuk suatu angka tertentu. Jika sudah bersifat lebih spesifik terhadap suatu produk tertentu, sering disebut “kriteria produk” (*product criteria*). Secara umum, jika dinyatakan dalam bentuk pertanyaan, maka bunyi pertanyaannya adalah: “apa syarat-syarat umum yang harus dipenuhi oleh produk atau sistem yang hendak direncanakan”? Yang inilah yang dalam proses selanjutnya harus dijawab perencana secara jelas, tegas, dan rinci.

Mebel merupakan produk yang berfungsi sebagai kulit kedua orang yang menggunakannya. Posisi mebel tidak jauh berbeda dengan pakaian, rumah, mobil, tempat makan diluar, dan berbagai artefak kehidupan lainnya, sejak lama menjadi bagian dari upaya membuat citra diri pemakainya atau pemilikinya.

Keberadaan suatu mebel di rumah atau kantor seseorang dianggap merupakan representasi atau cermin selera atau citarasa (*taste*) orang itu mengenai suatu produk yang dalamnya melekat unsur estetik, gaya desain, kualitas, ekonomi (harga) yang seluruhnya dapat mengarah pada gaya hidup pemakainya.

Meskipun disebutkan bahwa kriteria desain umumnya datang dari pihak luar (selain perencana), tetapi dalam beberapa kasus tertentu, kriteria desain bisa juga ditetapkan oleh perencana sendiri. Hal ini, misalnya terjadi

pada perencanaan yang bekerja dengan sasaran yang ditentukan sendiri olehnya, berdasarkan kesimpulan atas suatu analisis tertentu.

Berdasarkan analisa data dan observasi yang telah penulis lakukan, kriteria desain yang dimaksud adalah sebuah produk yang mampu menampilkan desain yang modern, dekoratif dan efisien dalam ukuran serta penggunaannya.

D. Ketetapan Desain

Dari analisa data-data yang diperoleh dari studi kepustakaan dan observasi, serta proses eksplorasi bentuk melalui sketsa-sketsa alternatif maka dapat disimpulkan ketetapan desain sebagai berikut :

1. Studi Produk

Sesuai fungsinya sketsel, kursi tamu, meja kerja sebagai produk mebel yang terletak diruang tamu, penggabungan antara sketsel, kursi tamu dan meja kerja menjadi satu kesatuan. Bentuk penggabungan dari tiga produk mebel yang didistorsi tapi masih terlihat jelas fungsi utama masing-masing produk.

Berdasarkan konstruksi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan ruang yang sangat berperan dalam sebuah rumah tinggal, produk TV Cabinet ini di rancang untuk kenyamanan dan estetika.

2. Dimensi

Produk yang baik harus mempertimbangkan standar ukuran ideal berdasarkan ilmu ergonomi dan data antropometri. Hal utama yang harus dipertimbangkan adalah sejauh mana manusia merasakan kenyamanan dalam penggunaan sketsel, kursi tamu dan meja kerja. Hal

tersebut menentukan ukuran yang harus diterapkan agar nyaman digunakan. Desain produk TV Cabinet ini digunakan ukuran luar dengan panjang 180 cm, tinggi 85 cm serta lebar 50 cm.

3. Bahan Baku

Bahan baku yang digunakan adalah kayu sungkai dengan nama. Kayu sungkai adalah salah satu jenis kayu pertukangan yang sangat familier di Indonesia. Sebab, kayu sungkai memang sangat sering digunakan oleh masyarakat untuk berbagai keperluan seperti: untuk keperluan pembuatan aneka produk mebel indoor, vinir atau bahkan digunakan sebagai kayu bangunan untuk membuat rangka atap.

Selain itu, yang menjadi pertimbangan lainnya adalah faktor harga. Bila dibandingkan dengan harga jenis kayu pertukangan lainnya seperti kayu jati atau kayu Sonokeling, harga kayu sungkai tergolong lebih murah sehingga lebih hemat biaya. Warna kayu: gubal kayu berwarna putih (bila dikeringkan, biasanya warnanya berubah lebih kekuning-kuningan), sedangkan warna kayu pada bagian terasnya biasanya sedikit agak gelap atau agak tua (antara warna bagian teras dan gubal hampir sama). Baca pengertian kayu gubal dan kayu teras. Tekstur kayu: kayu sungkai umumnya bertekstur agak kasar.



Gambar 03: Kayu Sungkai

(Sumber : Google.com)